

# Digital avantgarde

## Computerkunsten og kampen mod den hermeneutiske forbandelse

LARS QVORTRUP

### *Indledning*

Et af målene for avantgarde-kunsten i begyndelsen af det 20. århundrede var at overskride skellet mellem kunst og samfund. Målet var at gøre publikum til en del af kunsten og at gøre kunsten samfundsmæssig.

Imidlertid er det først dele af computerkunsten, der har realiseret dette ideal. Det man kunne kalde den "digitale avantgarde". Her kan publikum – eller "brugeren" – fungere som aktør i kunstværket, samtidig med at kunstværket kan fungere som aktør i brugerens psykiske, biologiske eller sociale verden. Men hvad er da resultatet og konklusionen? At drømmen om grænseoverskridelsen er blevet realiseret? At den hermeneutiske forbandelse er blevet ophævet? Eller er konklusionen tværtimod, at distinktionen mellem kunst og ikke-kunst er stærkere og mere uomgængelig end nogensinde?

### *Den hermeneutiske forbandelse*

Omkring overgangen fra det 18. til det 19. århundrede trak den tyske filosof Friedrich Schleiermacher (1768–1834) en distinktion, som siden er blevet oplevet som en forbandelse af kunsten: Distinktionen mellem åndsvidenskab og naturvidenskab. Åndsvidenskaben og kunsten, sagde Schleiermacher, er baseret på fortolkning, dvs. på det han kaldte en hermeneutisk relation. Naturvidenskaben og de praktiske aktiviteter er baseret på kausalitet, dvs. på det han kaldte en dialektisk relation. Litteraterne, kunstnerne og kunstpublikummet må nøjes med at fortolke, mens naturvidenskabsfolkene, industriherrerne og det praktiske folk kan handle.

Siden er distinktionen blevet genformuleret i mange forskellige versioner. Marxismen skelnede mellem basis og overbygning: Det der betyder noget og skaber værdi, og det der alene besmykker det solide fundament. Den tidlige Jürgen Habermas gjorde en distinktion mellem arbejde og kommunikation. Selv om han dermed satte spørgsmålstegn ved den marxistiske prioritering, vendte han i realiteten tilbage til Schleiermachers kategorier. Ja, faktisk var det vel først Niklas Luhmann, der med sit begreb om funktionel differentiering, dvs. med en teori om at samfundet, dvs. det altomfattende system af kommunikation, udspalter sig i et i princippet uendeligt antal funktionelle subsystemer, hvoraf kunsten er ét, leverede et effektivt alternativ til den schleiermacherske dikotomi.

Baggrunden for tvedelingen er forståelig nok: Med kunsten sker der en verdensfordobling. Kunsten konstituerer sin egen verden, en "virtual reality" fra længe før den digitale version af fænomenet blev skabt. Det der foregår i den virtuelle eller artificielle verden, adlyder derfor andre love – nemlig de fortolkningsbaserede – end dem, der råder i den virkelige verden.

Alligevel er fordoblingen af kunsten og kunstnerne blevet oplevet som en forbandelse: For den implicerer jo, at kunsten ingen 'reel' betydning har. Den kan forblive i sit reservat af virtualitet, og dér kan den henleve i fortolkningens verden, i kulturpolitikens skyggeverden og i dansktimernes og litteraturstudiets sekundaritet. Den kommer højst på banen, når der fløjtes op til nye runder i den såkaldte kulturkamp.

### Avantgarden

Reaktionerne har været mange. Var det ikke – til trods for den nævnte skelnen mellem basis og overbygning – en berygtet og for tiden kainsmærket filosof ved navn Karl Marx, som i midten af 1800-tallet erklærede, at fra nu af skulle filosofien ikke længere bare fortolke verden – den skulle forandre verden? I den forstand må også Anders Fogh Rasmussen med sin kulturkamp kunne kaldes marxist.

Dog var det nok først i begyndelsen af 1900-tallet at fordoblingen for alvor blev udfordret. Dels af avantgarden, dels af den funktionalisme, der havde sit udspring i den tyske Bauhaus-skole.

Avantgarden udfordrede adskillelsen frontalt. Ur-episoden er blevet genfortalt til nedslidningsgrænsen. Men lad mig nu alligevel støve den af til lejligheden.

Under navnet R. Mutt indleverede den fransk-amerikanske kunstner Marcel Duchamp i 1917 et porcelænspissoir med værkbetegnelsen "Fountain" – springvand – til en ucensureret udstilling i USA. Betingelsen for at godkende værker til udstillingen var alene, at der medfulgte seks dollars til dækning af praktiske omkostninger ved udstillingen.

Hvem var R. Mutt? Han var direktør for en anerkendt amerikansk badeværelsesporcelænsfabrik. Ud over pissoirer producerede virksomheden badekar, vaskekummer, toiletter og andre nyttige sanitære porcelænsobjekter. Desuden var hans navn jo for enhver, der blot havde snuset til tyskundervisning, velegnet til viderefortolkning.

Selv om den angiveligt fattige hr. Armod betalte, hvad han skulle, blev værket imidlertid afvist af den komité, der havde ansvar for udstillingen. Der blev givet to begrundelser. For det første fandt man, at det indleverede værk var vulgært. For det andet fremførte man, at værket var et plagiat, for det var jo resultatet af masseproduktion. Mr. Mutt havde alene gentaget sig selv og havde i øvrigt ikke selv haft så meget som en finger med i produktionen, og kunsten lever af originaler, ikke kopier, lød argumentet.

Efterfølgende udspandt der sig en veliscenesat diskussion, som oven i købet nåede avisernes forsider. Duchamp spurgte retorisk: Hvad vulgært er der ved et stykke velfungerende industrielt porcelæn?

### Og, med hensyn til påstanden om plagiat:

Whether Mr Mutt with his own hands made the fountain or not has no importance. He CHOSE it. He took an ordinary article of life, placed it so that its useful significance disappeared under the new title and point of view – created a new thought for that object.

Hermed var en ny kunstgenre født: Ready-maden. Dens udgangspunkt var at udfordre Schleiermachers distinktion, dvs. at bryde hermeneutikkens forbandelse. Er adskillelsen af toiletartikler og kunstværker, af nytte- og fortolkningsobjekter, af dialektik og hermeneutik nu så uoverstigelig, som det normalt hævdes? Det var det implicitte spørgsmål, som dette rekontekstualiserede pissoir stillede. Dets kunstneriske effekt var derfor ikke at finde i værket *sui generis*, men i det værk gjorde i sine nye og uvante omgivelser. Effekten og det kunstneriske udsagn fandt man ikke ved at bore sig fortolkende ned i værket, men ved at iagttage kunstpublikummets reaktioner på værket. En af konsekvenserne er, at ready-maden og happeningen er to sider af samme sag. Kunstværket skal ikke bare hænge og være pænt, interessant eller sublimt; det skal skabe en social effekt. Kvaliteter eller hændelser i det hermeneutiske reservoir skal skabe interferenser til dialektikkens praktiske og i sin selvforståelse nyttige verden.<sup>1</sup>

Denne strategi er blevet fulgt og udviklet op igennem det 20. århundrede. Performanceteatret var i sin grundform et forsøg på at overskride grænsen mellem det sociale og det kunstneriske: Man trak publikum op på scenen eller lod skuespillerne gå ned på tilskuerpladserne. Man erklærede et boligkvarter, en bydel eller en sporvogn for "kunstnerisk område" for derigennem under betegnelsen "demokratisk kunst" at blande de sociale og kunstneriske regelspil sammen. Man forsøgte at ophæve skellet mellem kunst og ikke-kunst ved at udnævne alle til kunstnere. Man gennemførte happenings – tænk bare på Solvognens berømte aktion ved Rebildfesten – for derigennem at demonstrere, at også sociale institutioner er artificielle. Man lavede installationer af hverdagsobjekter. Eller man gjorde det før så udødelige kunstværk til en del af et biologisk-sociologisk forløb ved at bruge forgængelige materialer: Fedt, lort og svinekroppe.

Selv om den umiddelbare pointe således var at sprænge kunstens grænser, kan man også finde et andet og måske dybere anliggende. Kunsten havde i begyndelsen af det 20. århundrede nået en grænse for sin egen selvfølghed, både i kraft af dens egne udfordring af “det skønnes” grænser, men også i kraft af industrisamfundets stadigt tydeligere æstetisering af det sociale rum i form af massefremstillede brugs-genstande, supermarkeder, storbyer osv.

Derfor forskubbede kunstens fokus sig. Fra at sætte spot på værkets immanente skønhed begyndte man at interessere sig for det, der konstituerer denne skønhed. Hvorfor iagttages noget som kunst, dvs. under distinktionen skønt/ikke-skønt, mens andet ikke gør? Er det rigtigt, som man havde ment siden Kant, at det skønne om man så må sige “sidder” i smagssansen, eller – som man endnu tidligere havde hævdet – at det er at finde i genstanden selv som en naturlig egenskab ved kunstværket?

Dette var den dybere baggrund for ready-made-aktionerne. Blikket blev flyttet fra de værker eller objekter, som i et gennem-æstetiseret samfund kan findes i et hvilket som helst udstillingsvindue, til værkets institutionelle kontekst. Den kunstteori, der forsøger at forstå denne forskydning, forsøger ikke, som den er blevet skudt i skoene, at udvikle en teori om, at “alting” kan være kunst. Den bestræber sig alene på at udvikle en teori om kunst, der er i stand til at reflektere det, som faktisk sker i kunsten. Denne kunstteori baserer sig derfor ikke på den selvovervurdering, at den som sit udgangspunkt kan gøre sig til herre over, hvad der er og hvad der ikke er kunst, for derefter alene at teoretisere over det, den selv har accepteret som kunst-værdigt eller – om man så må sige – kunstfærdigt.<sup>2</sup>

Duchamps og de andres anliggende var at stille skarpt på selve kunstselektionen, dvs. på konstitueringen af det kunstneriske blik. Publikum skal ikke blot åbne sig for værkets immanens, men skal mobilisere reflektive energier. Der stilles krav til publikum, som dele af det stadigvæk nægter eller ikke evner at indfri.

Der hvor blikket skal rettes hen, er imod selve kunstiagttagelsen, for det er i valget af synsvinkel, det afgøres om noget er kunst. Det, som samfundet

– naturligvis altid med udgangspunkt i og i tilslutning til enkeltpersoners individuelle iagttagelses-selektioner og dermed som resultat af tusinder og atter tusinder af indbyrdes koblede iagttagelses-selektioner – vælger at iagttage som kunst, er kunst. Den, der foretager den første selektion, er følgelig kunstner, fuldstændig ligesom den der fabrikkerer toiletudstyr eller biler eller håndsæbe er fabrikant, og den der stiller op til et politisk valg er politiker. Ligeså indlysende er det, at begge parter – ligesom kunstneren – naturligvis kun kan anerkendes som fabrikanter og politikere, hvis der er afsætning eller stemmer i det, de har gang i. Begge skal for ikke blot at være fabrikanter eller politikere i egen indbildning, men også i samfundsmæssig betydning, ligesom kunstneren for at blive kunstner, opnå social anerkendelse. Det har man systemer til: Markedet for fabrikantens, valget for politikerens og kunstkritikere, kuratorer og publikum for kunstnerens vedkommende.

Men hvad nu med Schleiermachers distinktion? Blev den overvundet? Nej, på ironisk vis blev den måske tværtimod cementeret. For stadigvæk skal kunstværket for at være kunstværk referere til noget uden for sig selv. Pissoret skal jo netop – for Guds skyld – ikke bruges som pissoir. Det befinder sig ikke på herretoilettet, og det er ikke via rørledning forbundet med kloaksystemet.

Hvis man spørger, om ikke et objekt for at være kunst skal referere til noget, er svaret, at det jo netop er det, der sker, også når objekter gøres til kunst. Pissekummen bliver en “pissekumme” eller oven i købet til en “Fountain”. Den bliver til et objekt, der i sin reference til samfundets nyttegenstande tematiserer samfundets kunstiagttagelse. Pissoret fordobler sig selv takket være kraften fra samfundets kunstoptik og bliver derved til kunst. Når det i dag udstilles i et begrænset og nøje kontrolleret antal replika, har det mistet den sociale interferens. Publikum kigger på kummen og fortolker energisk, hvor det burde kigge ved siden af kummen. Men ved siden af kummen er der ikke længere noget, andet end omhyggelige redegørelser for de hændelser, som dengang udspandt sig.

### *Bauhaus*

En anden strategi i kampen mod den hermeneutiske forbandelse finder man i den funktionalisme, som blev grundlagt i den tyske Bauhaus-skole. Her gik man ikke i konfrontation med den herskende, såkaldt borgerlige, smag. Her leverede man snarere et alternativ.

I stedet for at hylde "smagen", dvs. denne sarte og i begyndelsen af det 20. århundrede også sært uddaterede domskategori, der var endt i blindgyder af skønvirke, symbolisme, art nouveau osv., forbandt man sig i kunstproduktionen med masseindustriens sans for det praktiske og funktionsdygtige. Den plakat er smuk, hvis budskab er til at forstå og til at aflæse, også ved en hastig forbigørsel. Det bord er æstetisk tilfredsstillende, som man sidder godt ved, det bestik er godt, som kan fremstilles ved enkle og praktiske industrielle produktionsgange. Den lampe bliver man ikke træt af, som er lavet ud fra videnskabelige og ikke smagsmæssige kriterier, dvs. som ikke blænder, men spreder lyset hensigtsmæssigt. Det digt er vellykket, der kan synges, som har en pointe, og som udtrykker sig på et folkeligt og nutidigt københavnsk. Ud røg skønvirke-generationen, ind rykkede Arne Ungermann, Poul Henningsen, Arne Jacobsen og mange flere.

Kort sagt: Man smed al den senborgerlige fims på gaden til fordel for et fornuftigt samarbejde med folk, der havde forstand på genstandens funktion. Det var netop i denne ånd, at Bauhaus-skolen i Tyskland blev grundlagt. Her skulle kunstnere arbejde sammen med industri- og videnskabsfolk. Den kunst var god, som fungerede. Derfor producerede Bertolt Brecht skuespil ud fra det æstetiske ideal, at det skulle virke, Kurt Weil skrev cabaret-inspireret musik, Oscar Niemeyer producerede funktionelle byer og videnskabeligt designede bygninger, og senere brugte Andy Warhol, Roy Lichtenstein, den tidlige Per Kirkeby og uendeligt mange flere billedkunstnere tegneserier og industrielt design som æstetisk forbillede og reference, ligesom de indrettede sig i "factories" og andre usentimentale produktionskollektiver.

Igen var fjenden – i hvert fald implicit – den schleiermacherske distinktion. Men i stedet for at provokere den herskende smagsinstitutionen ved at slæbe

ready-mades ind på scenen og dermed skabe interferenser fra det hermeneutiske til det dialektiske felt, gik man konstruktivt til værks. Man udstillede ikke WC-kummer som provokation, men designede bedre WC-kummer. Man overskred ikke grænsen mellem kunst og ikke-kunst gennem provokationer og happenings, men ved at række hånden frem til samarbejde i tro på fremskridtet, men også i tillid til at man herigennem ville få smidt den gamle, uddaterede smagsinstitution på møddingen. Man formulerede et alternativt æstetisk projekt, ifølge hvilket det skønne og gode ikke sidder i den fimsede smags-sans, men i den gode funktion. Også hverdagsobjekter skal være smukke, og smukke er de, hvis de fungerer. Man etablerede et praktisk samarbejde mellem kunsten, industrien og videnskaben.

Alligevel mislykkedes strategien også i denne version på længere sigt, i hvert fald i den forstand at også funktionalismen er blevet et smagsideal og en stil, der kan dyrkes og plagieres som stil. Arne Jacobsen, Warhol, Lichtenstein osv. afløser hinanden som udstillingssikoner. Dyrkelsen af originalværket er mere hysterisk end nogensinde. Ser man i dag Arne Jacobsen eller Poul Henningsen eller Oscar Niemeyer på museum, er forbindelsen til stålproduktion og industriarbejdere kappet. Tilbage står et æstetisk projekt.

Jeg mindes et besøg på Tate Modern. Med kataloget i hånden stod to museumsgæster og studerede netop Duchamps "Fontæne". Den ene læste op fra kataloget om det blødt formede urinals vaginale side-konnotationer, om springvandets dobbeltbetydning og om den urinale akts tvetydighed. Og den anden kiggede og grundede og fortolkede og kunne tydeligvis godt se, at der var noget om snakken.

Det er lidt som at studere arkæologiske objekter. De stråler i egen glans, ikke som symptomer på en tid eller som tegn på en social tilstand.

### *Epistemologisk og ontologisk interferens*

Hvorfor lykkedes aktionen mod den schleiermacherske distinktion ikke? Hvorfor forblev kunsten i fortolkningens jerngreb?

Min kollega Bo Kampmann Walther har foreslået, at man for at komme bag om skellet mellem hermeneutik og dialektik bruger det i forhold hertil neu-

trale begreb rekursivitet og skelner mellem epistemologisk og ontologisk rekursivitet.<sup>3</sup> Jeg overtager denne skelnen, idet jeg dog foreslår et andet begreb, nemlig “interferens”.

At der opstår interferens betyder, at der etableres en relation af gensidig vekselvirkning. Noget har en effekt i forhold til noget andet, som herudfra virker tilbage på den oprindelige kilde til irritation. Herudfra kan man skelne mellem to former for interferens: Den epistemologiske, dvs. erkendelses- og fortolkningsbaserede, og den ontologiske, dvs. værensmæssige og praktiske.

Epistemologisk interferens er iagttagelses- eller fortolkningsbaseret interferens. Det svarer til Schleiermachers begreb om hermeneutik. Det, som var både avantgardens og funktionalismens projekt, var at overskride den epistemologiske interferens med en ontologisk interferens, dvs. med en interferens af fysisk eller social karakter. Digtet forandrer ikke bare læseren, fordi han efter fortolkningen ikke længere er den samme. Nej, digtet forandrer læseren, fordi det – “som en knytnæve” – rammer ham i ansigtet. Eller fordi det, hvis man skal tale med funktionalisterne, gør livet bedre: Giver bedre siddekomfort, så at sige.

Problemet – bortset, som vi skal se, fra projektets principielle uigennemførlighed – for såvel avantgardisterne som funktionalisterne var, at de opererede i medier, der ikke indbød til at gennemføre denne overgang fra epistemologisk til ontologisk interferens. Et digt er ikke godt til at slå folk i hovedet med. En ready-made kan ganske vist tematisere distinktionen mellem kunst og ikke-kunst. Men den kan det kun ved at blive installeret som et interpretationsobjekt, dvs. i kraft af dens epistemologiske interferens-potentialer.

Det er imidlertid min påstand, at computermediet i netop denne henseende er kvalitativt anderledes. I netop dette medium er det muligt at skabe ontologiske interferenser, enten ved at publikum – eller som det betegnende nok hedder: brugeren – træder ind i computermediets univers, eller ved at computeren entrer publikums univers og dér gør sin virkning gældende.

Min påstand er imidlertid ikke, at computeren der-

ved realiserer den avantgardistiske drøm. At det er naivt, vender jeg tilbage til. Min påstand er alene, at computeren i kraft af sine mediale egenskaber repræsenterer det, som avantgarden savnede. Derfor finder man i computerkunsten et revival for avantgardeprojektet. Det vil jeg gerne belyse med et eksempel. Men først vil jeg, endnu engang stærkt inspireret af Bo Kampmann Walther, foreslå en præcisering af, hvad computeren som medie kan, ligesom jeg vil præsentere yderligere en distinktion for computeren som kunstmedie.

#### *Computerkunsten og den ontologiske interferens*

Det er som sagt min påstand, at der med computermediet opstår et medie, som svarer til avantgardismens drømme, fordi computeren er interaktiv. Når man spiller computerspil, involverer man sig ontologisk i en anden verden. Man træder ind i et andet univers som aktør i dette univers, for eksempel som den *first person shooter*, som enten slår de andre ihjel eller selv bliver udslettet.

Netop i denne henseende er den digitale kunst anderledes end den analoge kunst. Med det digitale medium er det muligt at skabe en fiktionsverden, som brugerne kan træde ind og handle i. Her overvindes skellet mellem hermeneutik og dialektik. Her er der tale om ontologisk interferens, dvs. at bruger og værk rent ‘praktisk’ – eller dialektisk, for nu at bruge Schleiermachers betegnelse – gør noget ved hinanden.

Pointen ligger i computermediets interaktivitet. I sin netop forsvarede ph.d.-afhandling *Devising Multimedia* definerer Kjetil Sandvik fænomenet som følger: Interaktivitet – eller som jeg foretrækker: ontologisk interferens – er “... en operationel kvalitet ved et informationsteknologisk system der gør at en bruger har mulighed for at udøve indflydelse på systemet og dets processer” (Sandvik 2003: 67). Eller som han skriver et andet sted i afhandlingen: Interaktiviteten gør det muligt for brugeren af foretage en række aktive valg, der sætter sig spor i og afføder respons i computersystemet (ibid.: 34).

I computermediet kan ontologisk interferens foregå på to niveauer. Enten på objekttegn-niveaet, dvs. på det niveau at brugeren bliver et objekttegn

blandt værketets andre objekttegn, eller på metategn-niveauet derved, at brugeren kan forholde sig aktivt til værket som tegnsystem og tegnunivers og kan indgå i aktivt samspil med præmisserne for tegnsystemet (jvf. Bøgh Andersen 1992). Man kan med den russisk-amerikanske computerkunstner og -teoretiker Lev Manovich' begreb forholde sig – og hermed menes der ikke alene fortolkende, men også handlende – til såvel “the beauty of data” som til “the beauty of meta-data”.

Til og med kan man på objekttegn-niveau skelne mellem to relationsretninger: I den ene relationsretning er det brugeren, der indtræder som objekttegn i værketets tegnunivers. Det kender vi fra computerspil osv. I den anden relationsretning er det computeren, der som objekttegn inkorporeres i brugerens psykiske eller biologiske univers eller system. Det kender vi fra cyborg-kunst eller fra det man kunne kalde pacemaker-kunst. Kunstneren eller brugeren indopererer en computer – jvf. de minicomputere der styrer vaske- og opvaskemaskiner – i kroppen og udvider eller forandrer dermed sit kropslige repertoire med en serie nye, artificielle muligheder. Det samme kan ske i forhold til brugerens sociale univers. Computeren træder ind i og bliver en interfererende aktør i brugerens sociale verden og udnytter dermed de tekniske muligheder, som er skabt inden for området “pervasive computing”: Vi har minicomputere i hjemmet eller i tøjet, som varetager varmestyring, musikvalg, madlavning, indkøb osv.

Pointen er altså, at vi med computermediet får den mulighed, som avantgardisterne efterspurgte, nemlig at overskride grænsen mellem epistemologisk og ontologisk interferens. Vi fortolker ikke bare et tegnunivers, men handler i forhold til dets objekttegn.

Ydermere kan vi handle såvel i forhold til tegnuniversets objekttegn som på metategn-niveau. Vi kan slå med computerspillets gode og onde aktører, men vi kan også ændre præmisserne for det pågældende tegnunivers ved for eksempel at ændre dets “levels”. Omvendt kan computersystemet også træde ind i vores univers: Det kan få vores hjerte til at slå hurtigere, påvirke bevægelsesmuskulaturen, sende smerte- eller synssignaler ind i nervebanerne

eller bare ændre vores sociale og fysiske omgivelser. Spørgsmålet er, om computeren også kan træde ind på vores *game-level* niveau og modificere vores grundlæggende konditioner.

#### *WWWJODI.ORG: Digital avantgarde*

Lad mig give et eksempel på computerkunstens ontologiske interferens, nemlig projektet WWW.JODI.ORG. Dette projekt har den eksplicitte intention at trænge ind i publikums univers med henblik på at forandre det, ikke bare i kraft af fortolkningens mentale selvforandring, men i kraft af en helt igennem praktisk og fysisk – nå ja: digital – forandring. Er det ikke dig selv og dit eget kød og blod, der påvirkes, så er det i hvert fald din nærmeste mentale ekstension: Din computer. Når du som bruger downloader WWW.JODI.ORG, forandrer din computer sig.

Når man første gang klikker sig ind på de to hollandsk-belgiske kunstnere Joan Heemskerck og Dirk Paesmans website WWW.JODI.ORG, får man et chok. Computerskærmen opløser sig i tusindvis af blinkende vinduer med hver deres scrollbar og web-adressefelt, der farer over skærmen, dukker frem og forsvinder, så man et øjeblik tror sig hensat til det ultimative hacker-angreb. Hvis kravet til kunsten er, at den skal involvere tilskueren eller fremkalde emotionelle reaktioner, så er WWW.JODI.ORG stor, ja angstfremkaldende kunst. De bekymrede tanker går allerede til IT-serviceafdelingen, til den obligatoriske ventetid og til de tusinder af filer, som er uundværlige og som man ikke har fået sikkerhedskopieret.

Mens bombardementet af vinduer foregår, downloades der i baggrunden filer. “My%20” hedder én, “oFFSCR” en anden, “SCRRR#” en tredje. Åbner man den første, begynder skærmen at flimre ildevarslende ledsaget af en hamrende lyd som fra et trykluftbor. Hvis man forsøger at lukke programmet, begynder skærmen at rulle, sådan som den gjorde i fjernsynets barndom, når forbindelsen var dårlig eller billedrøret var ved at være brændt ud. Først når man slukker for computeren, reddes man fra mareidtet.

Både “oFFSCR” og “SCRRR#” resulterer i en flimrende skærm med en lyd som fra et gammelt

lysstofrør eller en radiostøjkilde. Igen slipper man først, hvis computeren slukkes.

\_\_WWW.JODI.ORG giver med andre ord ikke adgang til en verden af skønhed. Her er intet velbehag, ingen harmoni og hverken design-elegance eller fortælling. Ja, faktisk er man i tvivl om, hvorvidt det er et værk, man har klikket sig ind på, eller et digitalt attentat. WWW.JODI.ORG er et digitalt ready-made. Det er et sted på nettet, der udfordrer andre netsteder. Det er et værk, der sætter spørgsmålstegn ved sin egen værkarakter, og som udfordrer alle kendte værkkonventioner.

De fleste kunstværker, også på nettet, anmelder sig diskret som metategn, der giver adgang til en samling objekttegn, der igen henviser til noget andet i den verden, der ligger hinsides værket. De giver adgang til et værk, som indeholder tegn, som man kan forholde sig fortolkende til.

Andre digitale kunstværker inviterer indenfor til aktiv omgang med objekttegnene. Her har vi de digitale kunstværker, der mimer computerspillet poetik. Man besøger *Counterstrike*-universer, eller man installerer sig i en af de snart mange digitale parallel-universer, hvor man kan leve sit digitale parallel-liv, købe fast ejendom, møde *cyborgs*, *halflives*, avatarer og autonome agenter, møde nye mennesker, anstifte uro eller blive gift. Superflex' Karlskrona-projekt er et instruktivt eksempel. Her er den gamle avantgarde-drøm om at gøre virkeligheden til et total-kunstværk omsider indfriet, om end det dog kun gælder for den digitale virkelighed, *virtual reality*.

For disse digitale værker gælder det, at bevægelsen går fra brugeren ind i værket. Anderledes forholder det sig med WWW.JODI.ORG. Her bevæger værket sig ind i min verden, min computer. Det inviterer ikke indenfor til velbehagelig lystvandring mellem eller omgang med de objekttegn, som tilsammen konstituerer værket som værk. Nej, det som WWW.JODI.ORG markerer og sætter spørgsmålstegn ved, er selve grænsen mellem sig selv og omverden. En grænse som markeres ikke ved at blive præsenteret, men ved at blive angrebet: Min harddisk udsættes for tæppebombning, og værkets interaktivitet går så at sige den anden vej. Her er det

kunstværket, der er aggressor, og mig der er den truede part.

#### *Tilbage til Schleiermacher*

Lad os vende tilbage til Schleiermacher og hans distinktion mellem hermeneutik og dialektik eller, som det blev oversat, mellem epistemologisk og ontologisk interferens. Lykkedes aktionen?

I sin afhandling skelner Kjetil Sandvik mellem det han kalder simuleret og reel interaktivitet. Den reelle interaktivitet er den, der foregår på scenen i performanceteatret, når publikum inviteres op til dans med aktørerne, forstår man. Heroverfor er interaktiviteten i det computergenererede univers angiveligt kun simuleret.

Andre ville hævde det modsatte: At først interaktiviteten i det virtuelle univers er reel. At angrebet fra WWW.JODI.ORG på min harddisk skam er særdeles virkelig.

Men er det muligt at skelne mellem "simuleret" og "reel" interaktivitet, uanset om mediet er teatret eller computeren? Nej, også den "reelle" interaktivitet – eller med mit begreb: den ontologiske interferens – er interaktivitet eller interferens som led i et æstetisk projekt. Uanset hvor kropslig kontakten på scenen er, uanset hvor involverende computerspillet fungerer, er man som publikum til stede på en scene.

Betyder det så, at der ingen forskel er? Nej, selvfølgelig er der en forskel: Men det er en æstetisk forskel. Den ontologiske interferens giver andre virkemuligheder i det æstetiske projekt end den epistemologiske interferens gjorde. Dermed skaber den andre effekter. Den ontologiske interferens installerer et dobbeltblik, som gør en forskel.

I det traditionelle forhold mellem publikum og værk iagttager publikum noget andet end sig selv, nemlig kunstnerens konfiguration af objekttegn i det, der tilsammen udgør et værk. Publikum kigger ind i en anden verden, der på den ene eller anden måde kan fortolkes som et spejl af dets egen verden.

I computerkunsten, men også i performanceteatret, etableres der inden for værkets rammer ontologiske interferenser mellem publikum og værk. Det bety-

der, at der installeres et dobbeltblik. Brugeren iagt-tager både værkets objekttegn, herunder sig selv som objekttegn, samtidig med at han eller hun iagt-tager sig selv

Det utopiske projekt i denne konstellation har siden Boal været, at der derigennem opstår et *link*, en *connection*: Når det kan være sådan i fiktionsuniverset, og når jeg selv er en del af dette univers, kunne det så ikke også være sådan i mit eget sociale (fiktions-) univers? Dette er den politiske version af projektet.

Den æstetiske version handler om illusionsmageri: Om at skabe en forstærket som-om effekt, det som på computersprog hedder "immersion". Man føler sig mere til stede i den simulerede virkelighed end i nogen som helst *widescreen-* og *surround sound-* filmforestilling, når ens egne handlinger har effekt i den verden, man besøger.

Men at tro, at man herigennem overskrider grænsen mellem kunst og virkelighed og gør kunsten social og samfundet til totalteater, det er at gentage avantgardens naivitet. Den effekt, man kan opnå, er den æstetiske effekt: At flytte fokus. Man gør selve kunstiagttagelsen til genstand for kunstiagttagelse.

#### Noter

1. Og derfor er det jo en vidunderlig ironi, at David Favrholt i sit æstetiske kampskrift *Æstetik og filosofi*, der intet har forstået af, hvad der er på færde, forlænger interferenserne helt ind i det 21. århundrede.

2. For nu ikke at stikke noget under stolen: Det er just hvad Favrholt gør. For ham er et kunstværk "...noget menneskeskabt, en artefakt, som har nogle iboende træk,

der hos nogle – men ikke nødvendigvis alle – kan fremkalde oplevelser af en bestemt art, som vi kan kalde kunstneriske oplevelser" (Favrholt 2000: 135). Dem der ikke anerkender dette – og her skal vi jo tilbage til tiden før Kant – har ikke fornemmelse for kunst, argumenterer Favrholt tautologisk. De tilhører den lange række af "frigide kunstteoretikere" (ibid.: 150), som Favrholt så smagfuldt kalder dem, der ikke blot har undladt at afsløre "ikke-kunsten", men har hyldet og legitimeret den. Kant var en af dem. Men Favrholt mener da også at vide, at Kants liv ikke var "...præget af kunstneriske og æstetiske oplevelser".

3. Jvf. Bo Kampmann Walther 2003a og 2003b.

#### Litteratur

Peter Bøgh Andersen: "Interaktive værker. En katastrofeteoretisk tilgang". In: *Almen Semiotik* vol. 5, 1992.

David Favrholt: *Æstetik og filosofi*. Høst og Søn, København 2000.

Lev Manovich: *The Language of New Media*. The MIT Press, Cambridge, MA, London 2001.

Kjetil Sandvik: *Devising Multimedia. Teater som analyse- og design-redskab for interaktive multimediefortællinger*. Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet 2003.

Bo Kampmann Walther: "Interactive Art Complexity: In Search of a Digital Aesthetic". In: Kees van Kooten Niekerk (red.): *Fruitful Interaction. The Relationship Between Scientific Complexity Research, the Humanities and Theology*. Ashgate 2003a.

Bo Kampmann Walther: *Laterna Magica: På sporet af en digital æstetik*. Syddansk Universitetsforlag, Odense 2003b.